

ПУТЕШЕСТВИЕ В "МАЙНКРАФТ"



АЛЕКС ГИТ

**О НЕТ!
МЕНЯ
ПОХИТИЛИ!**

КНИГА 8

ЗАГАДОЧНЫЙ ДНЕВНИК



БОМБОРА

Путешествие в «Майнкрафт»

Алекс Гит

Загадочный дневник

«ЭКСМО»

2023

УДК 821.161.1-93
ББК 84(2Рос=Рус)6-44

Гит А.

Загадочный дневник / А. Гит — «Эксмо», 2023 — (Путешествие в «Майнкрафт»)

ISBN 978-5-04-193768-3

Восьмая книга о приключениях в популярной игре «Майнкрафт». Друзья получают загадочный дневник, в котором описываются приключения мальчика в игре «Майнкрафт». Из его записей ребята понимают, что владелец дневника попал в беду и ему срочно нужна помощь! Ира, Петя и Рудик немедленно отправляются обратно в игру, даже не подозревая, какие опасности и неожиданные знакомства ожидают их впереди.

УДК 821.161.1-93
ББК 84(2Рос=Рус)6-44

ISBN 978-5-04-193768-3

© Гит А., 2023
© Эксмо, 2023

Содержание

Пролог	6
Часть 1. Дневник	7
Вторник	7
Среда	15
Четверг	17
Пятница	18
Суббота	19
Воскресенье	21
Конец ознакомительного фрагмента.	23

Алекс Гит

Загадочный дневник

© Алекс Гит, текст, 2023

© Коломбет К.С., иллюстрации, 2023

© Оформление. ООО «Издательство «Эксмо», 2023



Москва 2023

Когда ни звёзды, ни луна
Не светят в поздний час,
Я слышу топот скакуна,
Что мчится мимо нас.
Кто это скачет на коне
В сырую полночь, в тишине?
Под ветром дерево скрипит,
Качаются суда,
И снова гулкий стук копыт
Доносится сюда.
И, возвращаясь в ту же ночь,
Галопом всадник скачет прочь.

*Роберт Луис Стивенсон, «Бурная ночь»
(перевод И. М. Ивановского)*

Пролог

Едва ребята перевели дух после приключения, во время которого они спасли «Майн-крафт», как им в руки попал загадочный дневник. Шон, старейшина деревни, выловил его из реки.

Друзья собрались на квартире у Тани. Довольно быстро выяснилось, что она была единственной, кто может прочесть переданный Шоном дневник без помощи словаря. Всем не терпелось узнать, что случилось с автором дневника, похищенным ведьмами. Смог ли он выбраться и просто потерял дневник после этого? А может, ему по-прежнему нужна помощь?

– А я вам говорила, что знание английского в жизни пригодится, – гордо вздёрнув нос отчитала мальчиков Ира.

– Можно подумать, что не Таня, а ты его так хорошо знаешь, – попытался поставить подругу на место Петя.

Ира откинула прядь волос со лба и смерила его ледяным взглядом:

– Между прочим, у меня твёрдая пятёрка по английшу.

– Так что же ты тогда сама не переведёшь нам всё, что тут написано? – ехидно поинтересовался Рудик.

Таня примирительно подняла руки, призывая друзей успокоиться.

– Ребята, хватит уже. Да, я знаю английский лучше Иры. Чтобы по-настоящему хорошо его выучить, школьной программы недостаточно. Я вот начала смотреть сериал «Доктор Кто» на английском. Сначала с русскими титрами, а потом попробовала с английскими.

Друзья приумолкли, обдумывая Танины слова. До этого момента они считали, что полученных в школе знаний им будет достаточно. По правде сказать, часть предметов они даже считали лишними. Но если верить Тане, то в некоторых случаях мало просто быть внимательным на уроках и выполнять домашние задания. Надо искать дополнительные источники знаний.

– Ладно, мне надо прочесть дневник, чтобы перевести его. А вы пока приготовьте чаю, что ли. Тут чтения хватит надолго.

Ира суежилась над чайником, а мальчики отправились в магазин за тортиком. Таня очень любила «Птичье молоко», и они подумали, что это будет неплохая награда за её труды.

Когда Петя с Рудиком вернулись, все расселись вокруг стола, и Таня начала читать.

Часть 1. Дневник

Вторник

Хорошие новости: я поиграл с Гудини.

Плохие новости: МЕНЯ ПОХИТИЛИ!

А-а-а-а-а-а-а-а-а! И зачем я только вернулся в «Майнкрафт»?

Я всего лишь хотел снова поиграть с моими питомцами, а теперь меня схватили ведьмы!

Если кто-то это читает, я снова попал в «Майнкрафт», и я снова в беде!

Надо успокоиться и рассказать всё по порядку.

Во-первых, «Майнкрафт» меня не пугает. Почему, спросите вы. Да потому что я смелый и отважный. Ну, на самом деле потому, что я уже не первый раз в нём оказался. Однажды я уже попал внутрь игры и ооооочень долго путешествовал по «Майнкрафту». Когда я тут впервые оказался, я не знал об игре НИЧЕГО.

Представляете, я даже не знал разницы между крипером и оцелотом.

Но со временем я во всём разобрался, хотя это было непросто. Мои детективные способности позволили мне разгадать все тайны игры. Ладно, признаюсь, в основном я разобрался благодаря запискам, которые находил в сундуках.

Но некоторые знания я добыл САМ! Это было непросто! И очень часто это было БОЛЬНО!

Особенно про криперов.

И про зомби.

И про скелетов.

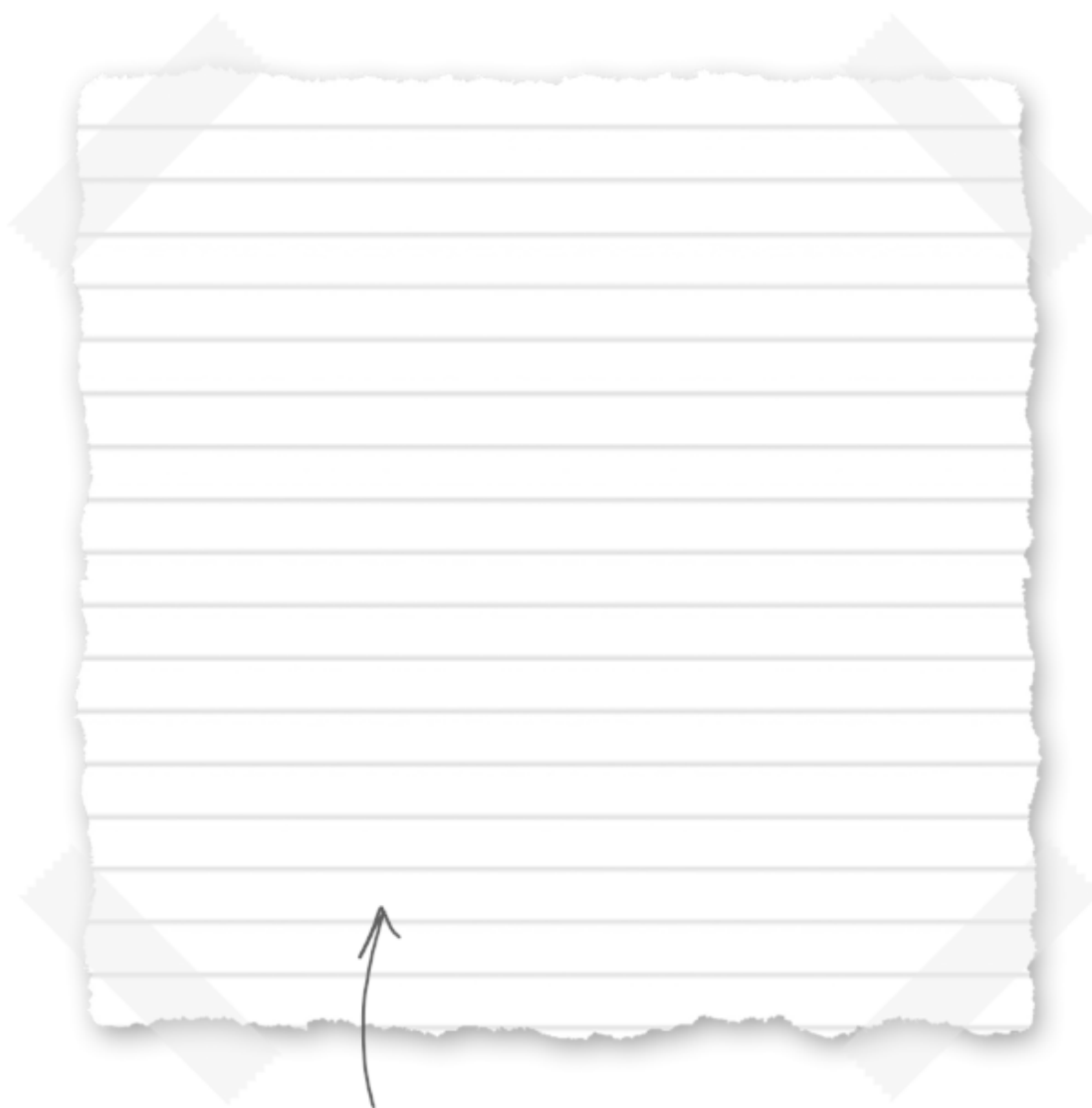
И про странников Края.

Короче, «Майнкрафт» – боль! (Если вы попали в него, ничего не зная об игре.)

Так вот, пережив много разных приключений, я смог выбраться из игры. А потом даже подружился с Дирком, который тоже оказался поклонником «Майнкрафта» и совсем не задирой, если узнать его поближе.

Казалось бы, после того СТРАХА, что я натерпелся в «Майнкрафте», мне не должно было захотеться обратно.

И мне не хотелось.



Нарисуй монстра,
о способностях которого
лучше знать заранее.

А потом захотелось.

Понимаете, в игре я тоже завёл друзей. И они мне очень нравились. Хотя они и не были особо ОБЩИТЕЛЬНЫМИ друзьями. Знаете почему?

Потому что они были ЧЕТВЕРОНОГИМИ.

Ну, почти все. У попугая было две ноги. И два крыла.

Так вот, они все остались в игре.

И я начал по ним СКУЧАТЬ.

Больше всего я скучал по Гудини. Он очень классный пёс. И он сильно помог мне, когда я провалился в пещеру со скелетами. После этого каждый раз, когда я видел черепоголового, я думал: «Эх, вот бы Гудини был сейчас рядом!»

Вот так я и решил отправиться проводить Гудини. Я просто хотел немного с ним поиграть.

Я и подумать не мог, что что-то пойдёт не так.

Увидев меня, Гудини радостно завилял хвостом. Я не мог вспомнить, сколько мы не виделись, но точно долго. СЛИШКОМ долго.

Он бросился ко мне, я бросился к нему и... споткнулся о какой-то корень.

БУМС!

В следующую секунду Гудини облизывал моё лицо. Не спорю, это было приятно.

Наверное, это даже стоило боли в ушибленной коленке.

Я поднялся и отряхнул колени.

– Скучал по мне, малыш? – поинтересовался я у пса.

– ГАВ! – согласился он.

Я рассказал ему обо всех-всех своих приключениях после того, как мы с ним расстались. Рассказ получился довольно длинным, но Гудини оказался отличным слушателем.

Он радовался моим удачам («ГАВ!»), сочувствовал моим поражениям («ГАВ!»), поддерживал меня в схватках с врагами («ГАВ!») и почти не смеялся, когда я попадал впросак («ГАВ! ГАВ! ГАВ!»).



Нарисуй Гудини.

Потом я спросил Гудини, чем он занимался, пока меня не было.

– ГАВ! – коротко ответил пёс.

– Не переживай, малыш, не всем дано быть хорошими рассказчиками, – успокоил я его и погладил по голове.

Обсудив все насущные вопросы, мы отправились к дому, где я жил в этом мире.

Увидев этот дом впервые, я здорово испугался. Ещё бы – он же был в форме ОГРОМНОГО ПСА! И я не сразу понял, что это дом. Кажется, я тогда завизжал, как девчонка. Но это было ДАВНО.

С тех пор я пережил МНОГО опасностей. Теперь я стал ХРАБРЕЕ. И меня не так-то просто ...

ФЬЮТЬ!

А-А-А-А-А-А-А!!!

Стрела просвистела прямо перед моим носом. Кажется, она даже немного задела его, пока летела!

Я сразу же спрятался за ближайшим деревом. Ну, может, не за ближайшим, а немного ПОДАЛЬШЕ.

Деревьев через пять.

Или пятнадцать.

Но это не трусость. Это СТРАТЕГИЧЕСКОЕ ОТСТУПЛЕНИЕ.

Потому что я стал не только храбрее, но и УМНЕЕ.

Когда я перестал дрожать, кхм... то есть когда я ОТДЫШАЛСЯ, я выглянул из укрытия.

Стрела торчала из ствола сосны около тропинки. Но других свидетельств нападения не было видно.

Медленно и осторожно я подобрался к стреле, выдернул её и снова спрятался.

На минуту я замер, стараясь слиться с деревом. Уверен, НИКТО бы не заметил меня, так хорошо я замаскировался.

Гудини ткнулся носом в мою руку.

Я протянул ему стрелу, чтобы он понюхал её.

– Уловил запах? А теперь ИЩИ!

Пёс стрелой (ХА!) кинулся на поиски хозяина стрелы.

Я побежал за ним, на ходу доставая свой меч.

Гудини нырнул в кусты по другую сторону тропинки – я за ним.

Он перепрыгнул овраг – я за ним.

Гудини громко зарычал и БРОСИЛСЯ на скелета, который стоял под раскидистым дубом.

Я поднял меч и тоже побежал на врага, издавая грозный боевой клич:

– А-А-А-А-А-А-А!!!

Я был настолько уверен в своём умении орудовать мечом, что даже ЗАКРЫЛ ГЛАЗА.

Когда я открыл их, всё уже кончилось.

РАЗУМЕЕТСЯ, я победил. А вы сомневались?

Я даже с драконом Края справился, что уж там говорить о каком-то черепоголовом!

Я кинул Гудини оставшуюся от скелета косточку, и он радостно начал грызть её.

А я подобрал лук и пару стрел, оставшихся после нападавшего. Мудрость «Майнкрафта»: оружие лишним не бывает.

Оставшийся путь до дома прошёл почти без приключений.

Один раз в кустах слева что-то зашуршало, и я сразу же нырнул в заросли по другую сторону дороги. Оказалось, что это просто корова.

Но я не могу сказать, что я струсил. Просто проявил ОСМОТРИТЕЛЬНОСТЬ.

Вскоре мы дошли до дома-пса. Он ничуть не изменился с моего последнего визита. Что неудивительно. Вряд ли Гудини пришло бы в голову провести в доме ремонт.

Несколько минут мы играли с Гудини. Он явно соскучился по нашим играм. Да и я тоже.

Я решил, что заночую в доме, а утром мы с ним поиграем ещё, но тут я заметил вдалеке клубы дыма.

ПОЖАР!

Вот это было **ДЕЙСТВИТЕЛЬНО** страшно. Если огонь дойдёт до моего дома, то от него ничего не останется. Я много чего видел в «Майнкрафте», но **ПОЖАРНАЯ МАШИНА** мне не встречалась.

А значит, мне придётся бороться с огнём самому!

Я забежал в дом, схватил ведро с водой и отправился в ту сторону, откуда в небо поднимались клубы дыма.

Я быстро-быстро бежал вперёд.

У меня было **НЕСКОЛЬКО** причин спешить:

1. Чем сильнее распространится огонь, тем сложнее будет его потушить.

2. Солнце уже начало клониться к горизонту, а ночные прогулки по «Майнкрафту» не в моём вкусе!

Пробежав через лес (и никого не встретив), я оказался на поляне. Огонь был **ПРЯМО ПЕРЕДО МНОЙ**.

Он **ПОЛЫХАЛ!** Высокие языки огня **ВЗЛЕТАЛИ В НЕБО!**

Не теряя ни секунды, я выплеснул ведро воды на пламя.

Ф-ш-ш-ш-ш-ш!

Пожар ПОТУШЕН!

Я спас лес и свой дом. Кто молодец? Я **МОЛОДЕЦ!**

Ш-ш-ш-ш-ш-ш!

А что это за шипение? Я ведь всё потушил?

Повертев головой, я понял, что произошло.

Если коротко – я **СИЛЬНО** ошибся!

Это был не пожар, а костёр. Вокруг которого стояли **ВЕДЬМЫ**.

Все они смотрели на меня, и в их взглядах читалось недовольство.

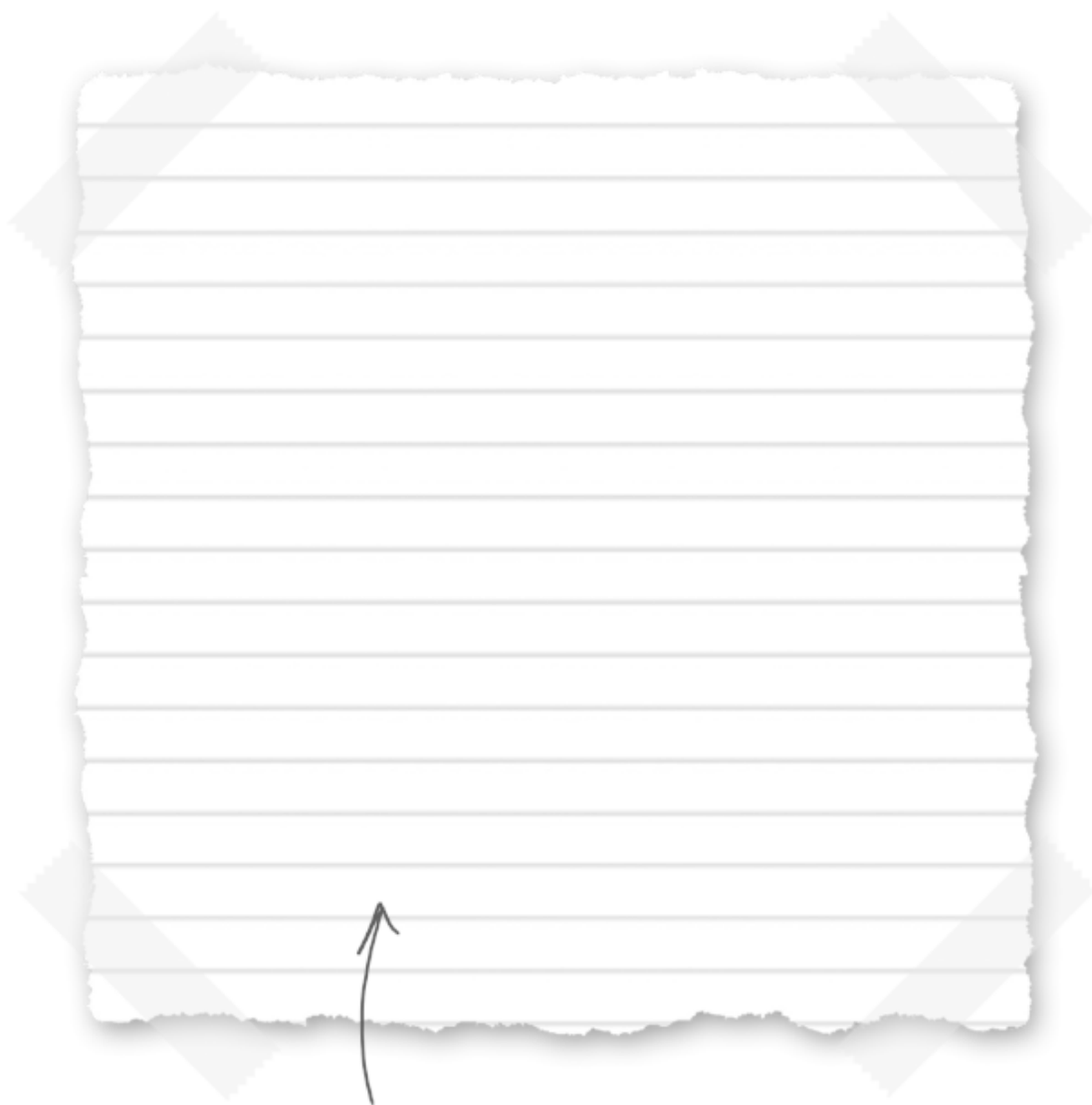
Особенно во взгляде одной из них.

Она не только смотрела на меня, но ещё и шипела.

Возможно, её негодование было связано с тем, что с её шляпы капала вода.

Кажется, я залил не только костёр, но и её в придачу!

– Извините! – сказал я и попытался исправить положение, то есть **УБЕЖАТЬ**.



Нарисуй мокрую ведьму.

Но это оказалось не так-то просто. Ведьм было четыре. И если облитая ведьма только злилась, то другие стали кидать в меня пузырьки с зельями.

И вдруг всё вокруг стало двигаться невероятно **БЫСТРО**. Я повернул влево, но две ведьмы почти сразу же оказались передо мной. Тогда я побежал направо, но они снова преградили мне путь!

Тут я понял, что это не они быстрые, а я двигаюсь **МEEEEEEEEEEДЛEEEEEEEEЕННО-ОООООООО**.



Зелье замедления! Как же я сразу не догадался? Наверное, оно замедлило не только мои ноги, но и мои МОЗГИ!

Эх, если бы у меня было молоко...

ОЙ!

Цепкие руки схватили меня за шиворот и потянули назад.

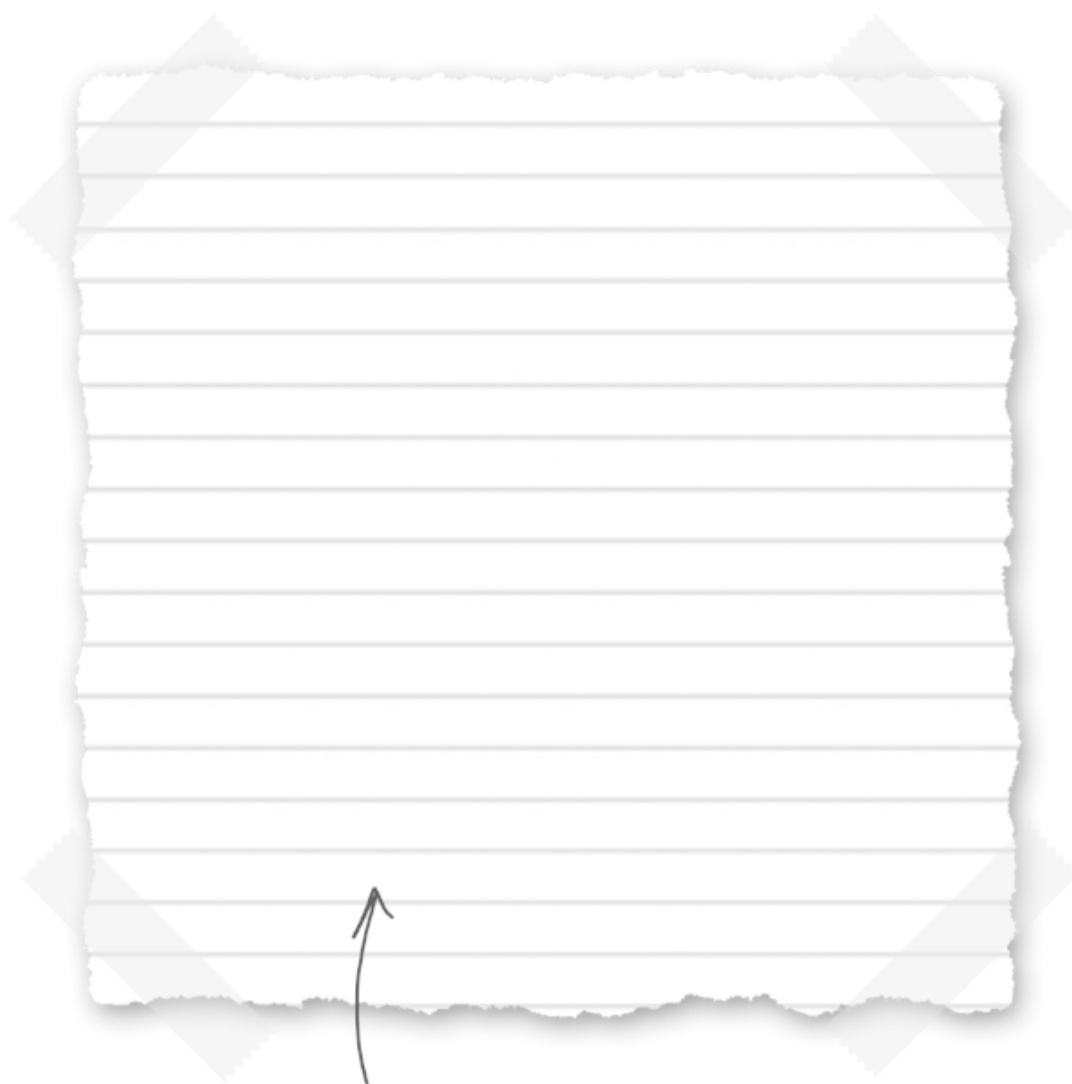
Я вырывался как мог. Но рук становилось всё больше. И они были такими СИЛЬНЫМИ. Меня повалили на спину, одна из ведьм встала надо мной и плеснула из пузырька прямо мне в лицо. Мои веки стали тяжелеть и глаза сами

ЗА-

КРЫ-

ЛИСЬ.

Когда я вновь открыл глаза, у меня УЖАСНО болела голова. И всё перед глазами качалось. Я был в маленькой комнате. От силы четыре на четыре блока. В стене справа от меня была массивная дверь, а слева – небольшое окно.



А ты плавал
в «Майнкрафте»
на корабле? Нарисуй его.

Я оперся рукой о стену и попытался встать. Комната продолжала качаться. Лишь с третьей попытки мне удалось подняться на ноги. Я едва мог пошевелиться, так я был СЛАБ!

Маленькими шажками я подошёл к окну и выглянул наружу.

И тут я понял, что комната шатается не потому, что у меня кружится голова.

Ну, не ТОЛЬКО поэтому.

За окном я видел деревянную палубу корабля, высокую мачту с парусом и волны. Меня не только похитили, но и куда-то везут ПО МОРЮ!

Да, день у меня явно не задался!

Среда

Хорошие новости: я жив.

Плохие новости: всё остальное!

Пословица «Утро вечера мудренее» в моём случае не сработала. Я всё ещё был заперт в маленькой каюте, а корабль продолжал куда-то плыть.

Я не стал визжать как девчонка и биться головой о стену. Хотелось бы сказать, что это из-за силы моего характера. Но нет. Просто всё это я уже сделал ВЕЧЕРОМ.

Тяжело вздохнув, я выглянул в окно. Вода до самого горизонта. Хорошо хоть, что море спокойное. Хотя не помню, чтобы хоть раз видел в «Майнкрафте» шторм. На востоке яркий квадрат солнца поднимался над горизонтом, а небо постепенно светлело, меняя цвет с красного на оранжевый.

Наверное, что-то такое можно увидеть на картинах Уильяма Тёрнера. Мама мне все уши прожужжала. Какой это был ВЕЛИКИЙ художник-маринист. Маринисты, как я понял, это те, кто в основном рисуют море и корабли. Вот этот её Тёрнер однажды прочёл целую лекцию, а в конце сказал: «Таким образом, свет – это цвет». Мама считает, что это ОЧЕНЬ умные слова. Ну, не знаю. Иногда я совсем не понимаю маму. Вот почему она верит таким непонятным фразам, а совершенно логичному заявлению, что тройка – тоже хорошая оценка, не верит?

Ладно, о маминых странностях я подумаю как-нибудь потом, когда не буду СИДЕТЬ ВЗАПЕРТИ! А пока мне надо понять, как выбраться из этой заварушки.

Поэтому я сел и стал думать.

Я думал...

Думал...

Думал...

Я ОЧЕНЬ-ОЧЕНЬ напряжённо думал.

Но ничего не придумал. Точнее, я придумал, что надо будет подумать обо всём попозже. Сейчас объясню.

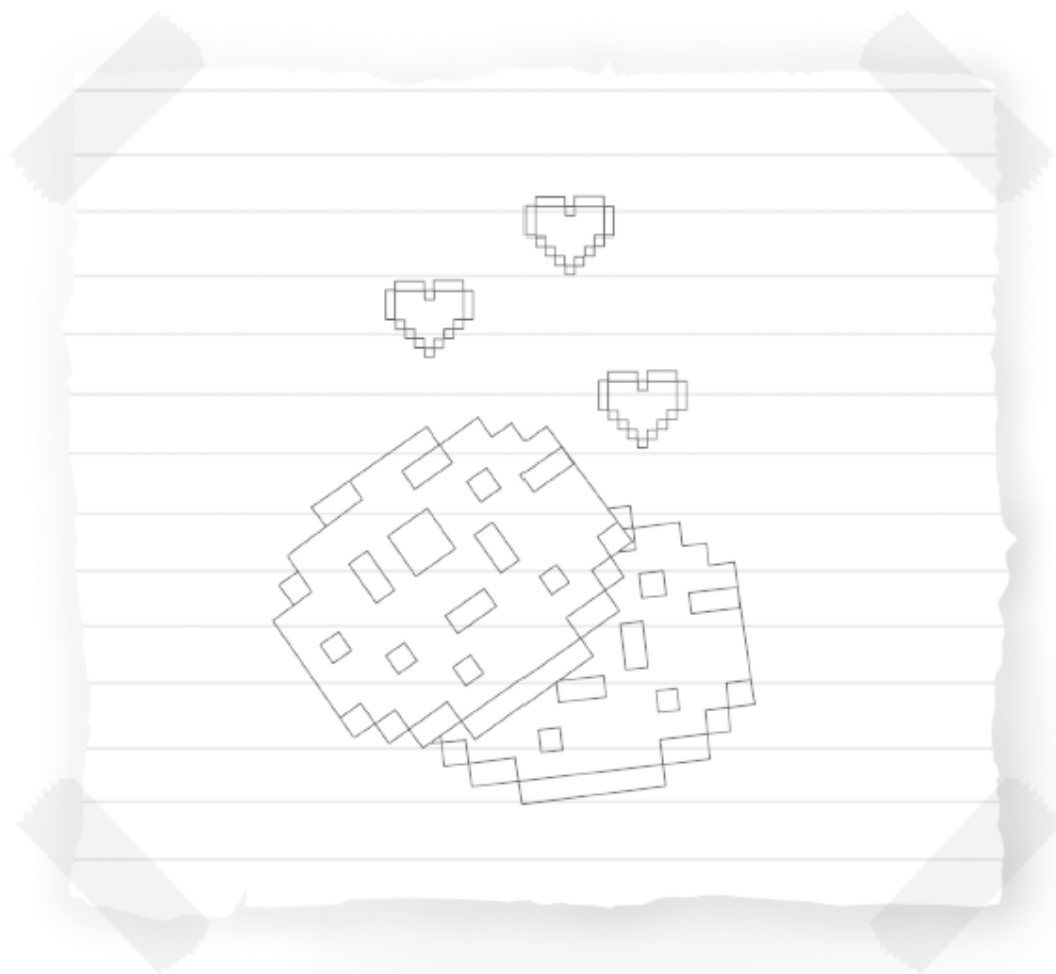
Я ведь был на корабле, так? А корабль был посреди моря. И я ПОНЯТИЯ НЕ ИМЕЛ, в какой стороне суша. И если я смогу сбежать с корабля, то куда мне плыть? Так что я решил дожждаться, когда мои похитители приплывут туда, куда они направляются. Вот там-то я проявлю свою ПОТРЯСАЮЩУЮ смекалку и находчивость!

Дверь каюты со скрипом приоткрылась.

Я бросился к ней, но не успел. Что-то влетело в каюту и упало на пол, после чего дверь сразу захлопнулась.

Я посмотрел вниз. Передо мной лежало две морковки.

С одной стороны, это означало, что мои похитители не планируют морить меня голодом. И это было ХОРОШО.



С другой стороны, я уже успел забыть, что «Майнкрафт» не страдает разнообразием вкусной пищи. Если бы мне предложили печенье, это бы **ХОТЬ НЕМНОГО** подняло мне настроение, но морковь...

К сожалению, выбора у меня не было.

«Лучше морковь в руках, чем печенье в небе», – подумал я и стал грустно грызть морковь.

Поев, я сел у окна и стал смотреть на горизонт в ожидании, что вдали появится суша или хоть что-нибудь интересное.

Четверг

Хорошие новости: меня сытно кормят.

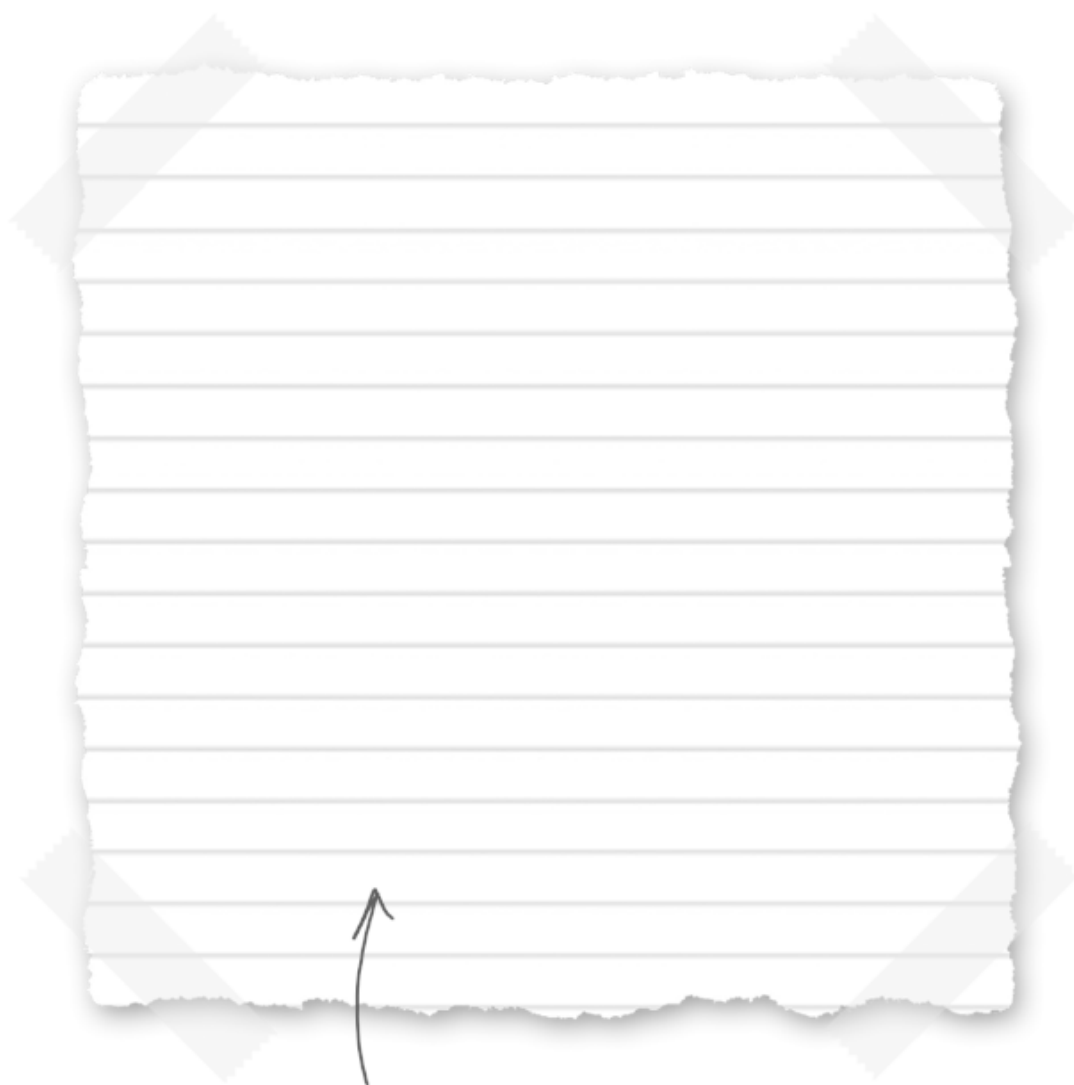
Плохие новости: морковкой.

Весь день сидел и смотрел в окно.

Сначала я сидел слева от окна.

Потом я встал и сел СПРАВА от окна.

Особой разницы не чувствуется.



Нарисуй, как герой
смотрит в окно.

Хотя справа смотреть в окно немного скучнее.

Пятница

Хорошие новости: ...ничего нового.

Плохие новости: ...ничего нового.

Сегодня я сначала смотрел в окно СПРАВА, а потом уже сел СЛЕВА.
Может, я и не прав. Справа ничуть не скучнее, чем слева.

Суббота

Хорошие новости: хоть что-то новенькое!

Плохие новости: в основном всё по-старому.

Меня опять кормили морковкой.

И я опять весь день смотрел в окно.

Я уже чувствовал, что у меня нет цели – только путь.

И вдруг раздался плеск и прямо перед моим окном появился...

ДЕЛЬФИН!

Самый настоящий дельфин!

Он повисел несколько секунд в воздухе, а потом нырнул обратно в воду. Но почти сразу же на его месте появился второй!

Я подбежал вплотную к окну.

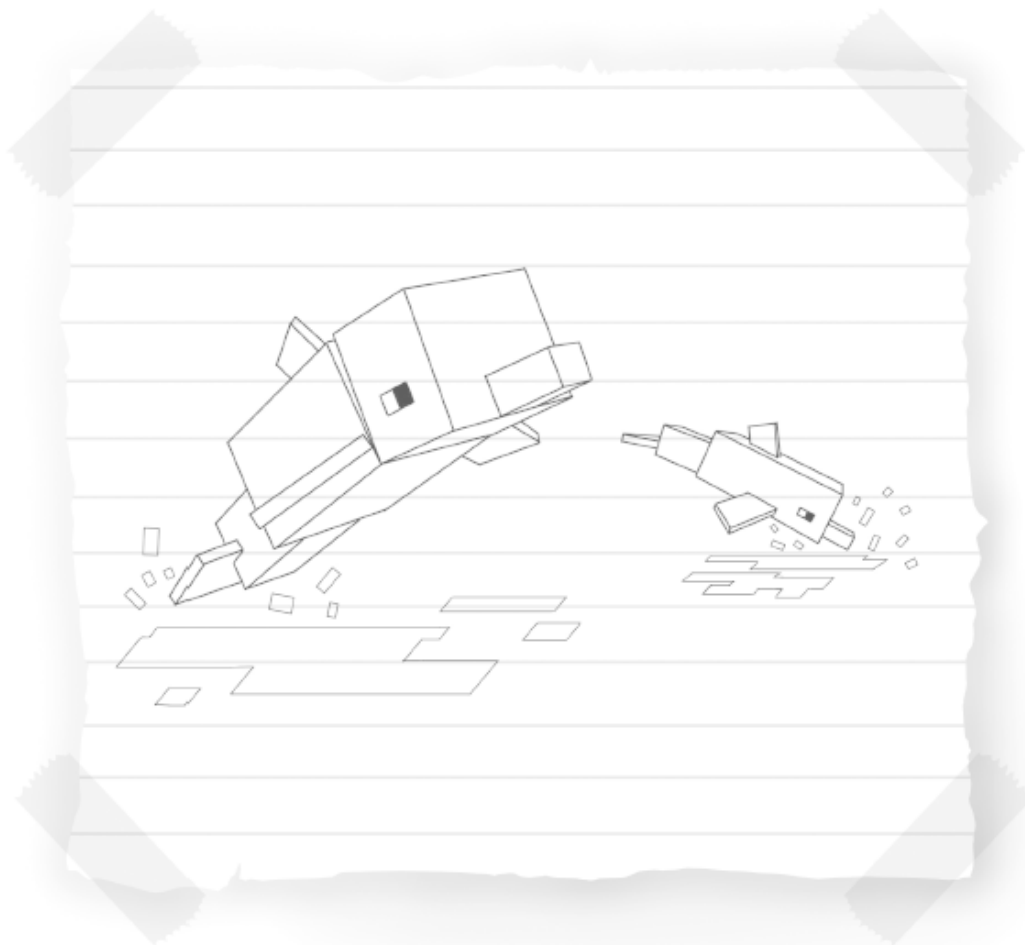
Целая стая дельфинов плыла рядом с кораблём, резвясь в прозрачной воде.

Они были НЕВЕРОЯТНО красивыми!

Я протянул им кусок морковки, но ни один из дельфинов не проявил к ней интереса.

Уткнувшись лбом в оконную решётку, я смотрел, как они ныряют и играют.

Это было моё ПЕРВОЕ развлечение за последние дни!



Наблюдать за прыжками дельфинов было захватывающе, но мне стало грустно. Их свобода лишний раз напоминала мне, что я ЗАПЕРТ в камере.

Но всё равно было жаль, когда они уплыли прочь, оставив меня одного.

Воскресенье

Хорошие новости: мы наконец-то приплыли!

Плохие новости: это мало что изменило в моей судьбе.

Когда я утром посмотрел в окно каюты, то увидел там не бесконечное море, а скалистый берег! Наконец-то моё путешествие подходило к концу!

И хотя я понимал, что вряд ли меня ждёт что-то хорошее, это однообразное путешествие меня уже УТОМИЛО. Нет, ну правда, СКОЛЬКО МОЖНО? Каюта маленькая, еда однообразная, а из развлечений – только дельфины, и те всего лишь один раз.

Будь я взрослым, я бы потребовал свои деньги назад.

Если бы знал, у кого их требовать.

Ну и если бы платил деньги.

Корабль подплывал всё ближе к берегу, и я начал с интересом изучать его. Высокие серые скалы отвесно поднимались вверх, словно вырастая прямо из воды. Наверху смутно виднелись кроны деревьев. Кажется, это были сосны, но на таком расстоянии я не был уверен.

Берег казался неприступным, и я начал сомневаться, что плавание завершилось.

Но вот корабль повернулся, и мне открылась длинная деревянная пристань. А вверх от неё вели вырезанные в скале широкие ступени. Это было очень величественно, словно что-то из «Властелина колец».

Корабль подошёл к пристани. Я увидел ведьм, бегающих по пристани с какими-то канатами. Видимо, именно так корабли ШВАРТУЮТСЯ – я этого раньше в жизни не видел.

Через несколько минут дверь в мою каюту приоткрылась. Но вместо привычной морковки в комнату бросили пузырёк с зельем замедления.

ДЗЫНЬ!

Стеклянная колба разлетелась на тысячу осколков у моих ног, и меня окутал едкий дым. Мои глаза заслезились.

Интересно, при замедлении слёзы тоже текут МЕДЛЕННЕЕ?

Когда зелье подействовало, в каюту вошли четыре ведьмы, взяли меня за руки и за ноги и понесли куда-то, словно мешок с картошкой. Я попытался вырваться, но это было БЕСПОЛЕЗНО. Они крепко держали, а зелье не давало совершать резких движений.

Ведьмы вынесли меня на пристань и потащили в сторону ступеней. В отличие от меня, они по-прежнему выглядели солидно.

Когда мы добрались до лестницы, начался самый болезненный этап. Дело в том, что впереди шли ведьмы, держащие меня за ноги. И когда они стали подниматься, я начал отсчитывать ступеньки... ГОЛОВОЙ!

БУМС! Ой.

БУМС! Ой-ой.

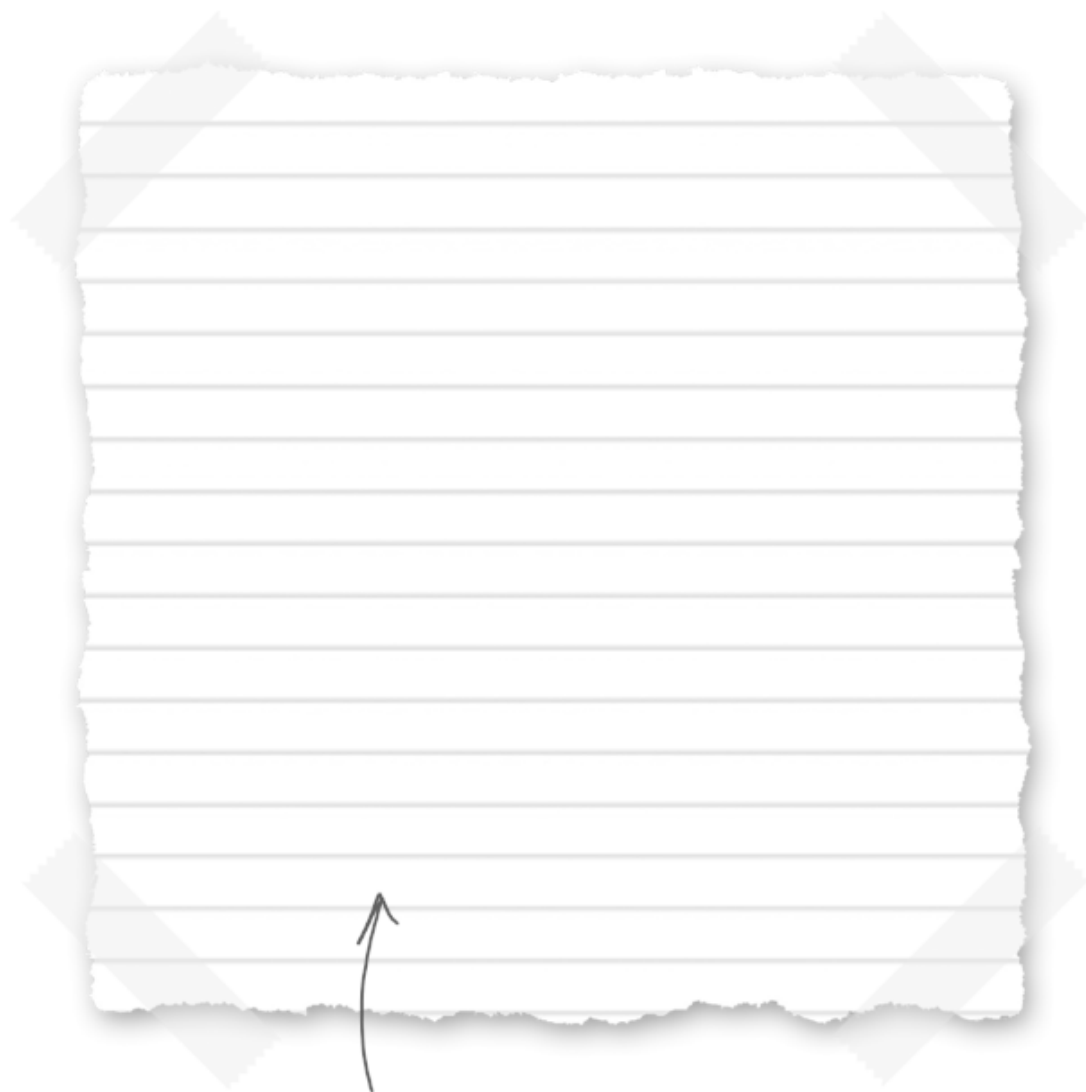
БУМС! Ой-ой-ой!

БУМС! Больно же!

БУМС! Да хватит!

Я уже говорил, что лестница была величественной, но она была к тому же очень ДЛИННОЙ! Я уже начал думать, что голова моя треснет от ударов, как тыква, но мне повезло. После пяти ступеней ведьмы повернули куда-то вбок. Оказалось, что там был небольшой проход, который вёл к деревянной площадке. К каждому из четырёх углов площадки была прикреплена уходящая вверх верёвка. Это был лифт! Никогда раньше я не радовался так этому достижению прогресса. Говорят, что лифт придумал Архимед. Если это так, то большое ему от меня СПАСИБО!

Подъём на лифте был быстрее, а главное, БЕЗБОЛЕЗНЕННЕЕ. Хотя моя голова всё ещё звенела после пяти ступеней. Я осторожно потряс ей. Боль никуда не делась, но кажется, я двигался уже с нормальной скоростью. Наверное, зелье уже перестало действовать.



Нарисуй лифт, на котором
героя поднимают вверх.

Конечно, сначала надо было дождаться, пока лифт доберётся до верха.

«Главное условие удачного побега: должно быть куда бежать» (мудрость «Майн...», да нет, просто мудрость).

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.